中美数字媒体艺术教育对比研究

——以南京艺术学院与美国瓦尔帕莱索大学为例

摘　要：美国是世界近现代艺术的摇篮，在近代数字技术发展背景下，美国借技术的东风创造出灿烂辉煌的数字媒体艺术产品。而在大洋彼岸的中国，随着经济日渐发展，也飞速进入互联网时代。互联网的便捷性和低成本性使中国的艺术家们开始尝试数字媒体艺术方向。虽然目前数字媒体艺术在国内已有较多发展，但公众对于这方面的认识还不充分，学界对于该领域的研究还不够深入。本文拟采用案例法和对比研究方法，首先介绍了目前国内数字媒体艺术发展速度快但发展质量不高的现状，以及国内对于数字媒体艺术的研究水平；然后详细论述了美国数字媒体艺术发展的理论缘起，并以瓦尔帕索大学为例探讨美国数字媒体人才的培养；接着将视角转回国内，挖掘国内数字媒体艺术在最近 30 年内的发展，以南京艺术学院为例总结当前国内数字媒体人才发展情况；最后笔者通过对比中美数字媒体观念和人才培养上的不同，对中国数字媒体艺术发展提出若干意见。

关键词：数字媒体艺术；对比研究；良性发展模式
中图分类号：TP391.41　　文献标识码：A
文章编号：1671-0134（2019）10-107-03　　DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2019.10.033

文 / 张沛雨

引言

据相关数据统计，每年我国对于数字媒体相关专业人才的需求在 15 万人左右，数字媒体行业在中国仅电视卡通业一个分支就存在着 20 亿元 / 年的巨大市场，多媒体产业已成为文化产品转变经济价值最有活力的产业。而在全球范围内，在 20 世纪美国的数字动画及相关衍生产业早已获得近 20 亿 / 年的收益，日本的数字媒体艺术、电子游戏、动漫等作品已经成为了第二大产业，韩国的数字媒体艺术更是已经超过汽车产业成为第一大产业。与此同时，中国的数字媒体艺术也在迅猛发展，但是由于创新人才短缺、发展模式单一等多种问题，行业仍有许多问题亟待解决。本文将研究视角放在国外数字媒体艺术发展模式框架内，通过对于美国瓦尔帕莱索大学（美国中西部顶尖级研究院校）与国内的南京艺术学院（中国顶尖级艺术类院校）的各维度对比，探索美国模式对于国内艺术均衡发展模式的启发。通过该研究，一来可以丰富学界对于数字媒体领域多样化的研究，二来可以得到更多可量化、可执行的实践方法，从而推动我国的数字媒体发展。

通过知网搜索和查阅相关文献，可以发现有 2000 多篇与数字媒体艺术相关的研究论文，但是其中对于国内的数字媒体艺术发展的理论体系相对偏少，较有代表性的是南京艺术学院的丁嫣然发表在《新兴传媒》上一篇名为《从美国艺术与科学院看数字媒体艺术发展方向》的文章，该文佐证了在美国艺术与科学天然联系的渊源；北京师范大学艺术与传媒学院的肖永亮在《计算机教育》上发表的论文《美国数字媒体学科发展》更是详细介绍了美国各大知名高校在数字媒体艺术人才培养上的策略。对于中国数字媒体艺术理论的研究，学者多从艺术的不同表现形式和现状角度入手，如丁蕾的《数字媒体语境下的视觉艺术创新》、邱晓岩的《试论数字媒体艺术的新美学特征》。

本文拟采用基础的案例法和对比法，以美国瓦尔帕索大学和中国南京艺术学院为例并进行比较研究，探索中美两国在数字媒体艺术领域理论和实践模式的不同，并通过对于美国数字媒体艺术的综合研究，给予中国国内当前数字媒体艺术研究领域和高校培养方式方面的启示和建议，从而更好地推动中国数字媒体艺术融入世界，更快更好地发展。囿于笔者自身研究水平和相关理论积淀不足，对中美两国数字媒体艺术的解读难免流于表面，还望批评指正。

1. 多样化的数字媒体教育——美国数字媒体艺术发展

1.1 数字媒体艺术的定义

数字媒体艺术，从本体特征而言可以由三方面核心内容组成：媒体、技术和艺术。首先，数字媒体艺术具有媒体的属性，即天然的传播性；其次，应用了丰富多样的多媒体手段，如视频、音频、动画等；最后，融合了独特的艺术形态和语言，即通过技术手段传达艺术理念。

1.2 数字媒体艺术的发展历程

在美国，以美国艺术与科学院为例，从其机构设置上不难发现其在艺术和科学两方面的紧密结合，需要强

基金项目：江苏高校优势学科建设工程资助项目（PPAD）。

调的是美国艺术与科学院是美国历史最悠久的院士机构和学术团体。在美国学者看来，艺术与科学并非两个截然不同的学科，艺术可以是科学和文学结合的产物，因而美国在最高科研机构设置上将此观念得以落实。相反在中国，甚至在高中时候就将文科和理科进行区别培养，这值得我们思考。

20 世纪 50 年代到 80 年代，数字艺术开始萌芽，数字作品被统称为“电脑绘画”。1968 年召开首届计算机美术作品巡回展，开启计算机美术朝艺术设计发展的历史，信息技术的发展促使数字媒体艺术真正成为现实。德国艺术家和电脑专家赫伯特·弗兰克在 1971 年出版的《计算机图形学－计算机艺术》中全面论述了计算机图形学和数字媒体艺术之间的关系，同时第一个在专业刊物上提出“计算机艺术”概念。

20 世纪 80 年代晚期至 90 年代晚期，是其普及和快速发展的阶段。1980 年，太平洋数字影像公司（PDI）成立，创立了电视数码动画的基准软件。微软在 80 年代末推出带有视窗（Windows）界面的 PC 机，丰富的二维图像系统和三维动画系统开始出现。1987 年，皮克斯公司制作第一步动画短片《红色的梦》，数字艺术家和艺术史专家罗曼·维斯托设计出世界上第一个软件驱动的毛笔绘画作品。1989 年电影《深渊》出现了第一个用 CG 制作的人物。

20 世纪 90 年代末迄今，是数字媒体深入发展期。1997 年，未来学家尼葛洛庞蒂在《数字化生存》一书中指出：我们以及进入一个更生动和更具参与性的艺术表现新时代，我们将有机会以截然不同的方式，来传播和体验丰富的感官信号”。同年，美国史诗巨片《泰坦尼克号》问世，以高超的电影数字特效再现了 1927 年的海上灾难，囊括奥斯卡金球奖 11 项大奖，标志着数字电影时代的到来。之后，一大批科幻 3D 电影（《星球大战》《年轻的福尔摩斯》《侏罗纪公园》等）风靡全世界。

1.3 美国数字媒体人才培养——以瓦尔帕索大学为例

在美国，大学的数字媒体教育主要分为三个方向：（1）以数字技术为代表的技术院；（2）以数字艺术为代表的艺术院；（3）以数字应用为代表的应用技术院。在 20 世纪晚期，美国各个大学间就已结成新媒体联盟和协会，学校也相应配备专业技术设备，同时与其他专业建立联系。

美国瓦尔帕索大学成立于 1859 年，是美国中西部大学中的顶级名校，设有数字媒体艺术相关的本科和硕士点，通过对瓦尔帕索大学数字媒体专业的研究发现，其在数字媒体专业设置上具有跨学科性、应用性、批判文化和全球视角三大主要特点。

首先，瓦尔帕索大学非常欢迎具有多源学科背景的同学申请该校数字媒体硕士研究生，而且在课程设置不是局限于数字媒体相关课程，而是鼓励学生学习超出要求的课程，例如法律、政治。

其次，从课程构成而言，数字媒体艺术专业具有很强的应用性。瓦尔帕索大学的许多学生经营的媒体机构将提供学生有偿或者无偿的模拟工作机会。学生将得到同伴和指导老师的指导，并有机会将他们的作品发表或广播。学校为学生配备了最先进的视频和音频制作工作室和编辑实验室。毕业需要进行毕业作品展示，每个研究生在演示当天都拥有 2 小时来回答访问者提出的问题。教授 Ziegler 指出：“我们希望帮助学生学习如何展示他们的技能，同时展示他们如何为实际客户提供真正的解决方案。”

最后，瓦尔帕索大学的学士学位必须完成通识教育要求，其核心在加强和批判性思维的同时引入全球文化和传统的认识，并且在瓦尔帕索大学的招生简介中反复强调，课程中的历史和当代实践的批判文化视角将促进学生批判性思维和终身学习。

2. 砥砺前行中的国内数字媒体艺术——以南京艺术学院为例

2.1 中国数字媒体艺术的发展历程

在中国，数字媒体艺术从萌芽到发展不过短短数十年，每一时代都具有一种独特的艺术形式，而数字媒体艺术正是在数字信息环境下孕育而生的产物。1998 年，北方工业大学 CAD 研究中心主任齐东旭用 C 语言编写了中国第一个三维动画片头《熊猫盼盼》。1991 年，中央电视台《新闻联播》片头诞生。1991 年，国内第一部全数码动画片《相似》上映。1998 年后，中国数字媒体艺术才开始走入正轨。

国内关于数字媒体艺术的研究大致分为两类：在审美精神上，贾秀清等合著的《美学重构：数字媒体艺术本性》，从美学重构的发生及流变、美学重构的当代语境、重构美学三方面研究，阐明数字媒体艺术将作为一个全新的美学研究领域；在理论框架上，李四达编著的《数字媒体艺术概论》廖祥忠的专著《数字艺术论》这些直接切入数字媒体艺术且较有分量的著作在不同程度上提出了建构数字媒体艺术理论框架的设想。从学科而言，新媒体艺术是一门以艺术为主、技术为辅，艺术与技术相结合的新兴学科，旨在培养兼具技术和艺术的新型复合型艺术设计和制作人才。

在实践方面，多年以来相关学术单位和各届政府都在倡导数字媒体艺术行业标准的建立。2006 年，国务院学位办和教育部学位管理与研究生教育司在河北香河举办了主题为新媒体艺术的相关学科建设论坛，在数字媒体艺术学科的名称内涵、人才培养目标、师资建设等达成相关共识；2008 年，全国数字媒体系主任会议在上海举办，与会者达成关于新媒体艺术更加强调新兴技术于艺术的结合， 新媒体艺术系高校打破学科壁垒、整合学术资源，加强国内外学术交流，建立新媒体艺术人才培养基地的共识。时至今日，数字媒体艺术在我国已有数十年的发展，据业内统计，目前每年我国对于数字媒体艺术人才的需求高达 15 万人左右，各级电视台、影视动画公司、传媒企业、互联网公司等各行各业都需要数字媒体艺术人才。虽然发展迅猛，但是我国的数字媒体艺术教育仍然有待完善。

2.2 中国数字媒体教育——以南京艺术学院为例

南京艺术学院是中国艺术类高校的代表，其在影视

领域、美术领域、音乐领域、舞蹈领域都首屈一指，具有较高的研究水平和专业能力。该校的数字媒体艺术专业有互动媒体艺术、游戏艺术、虚拟现实三个方向，根据各个方向的不同，按需、合理、科学培养人才，发挥各个方向的专业特色，注重实践性，引入业界资源，进行联合培养，满足业界对于人才的基础需求。并且紧扣媒介艺术、虚拟互动和实验室教学三大优势，注重教学的专业性、前沿性、实践性，强调技术与艺术实验和实践同步走的发展模式。

在师资与教学设备方面，学校自 1999 年开设网络多媒体专业以来，不断探索实践、开拓创新，形成了一整套科学、合理、紧跟时代的课程体系，积累了丰富的教学管理经验，打造了国家级数字媒体艺术实验教学示范中心和江苏省虚拟现实艺术教育实践中心。

在教学方面，学校注重教学的专业性、实践性和前沿性，与美国瓦尔帕索大学、荷兰埃因霍温科技大学、台北艺术大学等国际知名高校开展了长期的教学与科研合作，和凤凰网、中国江苏网、江苏广播电视台、江苏大剧院、江苏电子音像出版社等十余家媒体公司开展了深度合作，并为学生实习提供丰富的机会。

从学生的毕业作品来看，选题丰富，形态多元，从环境、社会、文化、人文、探索等方面展示了学生们独特的思考与态度，展现了观念与形式、科技与艺术的完美结合，凸显了学生们的专业情怀与实验精神。

3. 中国数字媒体艺术的发展展望

通过对于以美国瓦尔帕索大学为代表的美国数字媒体艺术理论和实践经验的研究，以及对以南京艺术学院为代表的中国新一代数字媒体专业理论与教育剖析，笔者发现中美两国都非常注重对于专业核心课程的培养，通过由易到难、由基础到专业的训练，培养学生拥有某个领域的专业技术基础。但美国的数字媒体艺术类专业教育也给中国数字媒体艺术的发展一定启示。

3. 1 专业办学应具有灵活性

数字媒体艺术专业是跨学科、强实践的新兴学科，在对学生的培养过程中，学院应该提供更加多样、有针对性的内容，而且应当提供更加灵活、易操作的选择空间，让学生主动选择自己喜欢的课程，而不是一味由学院规定；在课余时间，学院应该管理好实验室资源，使之可以更加公开、便捷地满足学生需求，提高学生的专业基础和实践能力；院与院、系与系之间可以创造联合培养的机会，新媒体是跨学科的应用学科，新媒体的学生不仅需要掌握本专业基础，更需要辅修一门法律、经济等其他专业，学校应鼓励这样的政策并落实下去。

3. 2 学科课程设置应加强人文思想教育

纵观国外的数字媒体教育，我们不难发现学校对于学生全球化视角和批判性思维方面的要求。确实，如今国内的艺术学院设置的数字媒体艺术课程过多重视技术或者艺术某一方面，而忽视了对学生的人文素质要求。全球化视角的培养将会使得学生更具有宏大的世界观，从而站在全球经济政治的领域创作出不仅能在国内传播更能在世界范围传播的作品。批判性思维可以培养学生对于当今媒体形态的反思和深度认识，使学生能够成为洞悉人性和思想的优秀传播者。

3. 3 培养广泛的实践能力

数字媒体专业需要广泛深入的实践能力，在美国数字媒体专业课程的结课往往通过操作大型项目和广泛参与实践活动完成。在国内，虽然许多高校也通过上交期末作品、策划毕业展来提高学术实践能力，但是仍相对封闭与保守。在一些课程作业方面，学生的创造力和自主性没有得到较大发挥。因此，国内的高校应当引导学生参与国内外大型项目的设计与操作，通过学界导师和业界导师联合培养的方式建构高效的发展模式。

结语

综上，通过对中美数字媒体艺术发展的对比研究，我们发现中美两国的数字媒体艺术发展具有不少差异，美国的数字媒体业理论根基深厚、发展时间长，而中国的数字媒体业相对较“新”，但是中国对于数字媒体艺术的市场非常广阔，对于优秀的数字媒体艺术人才稀缺，因此，我们从美国的数字媒体业案例中总结的经验可以有助于我国数字媒体艺术相关领域的学习与进步。数字媒体是朝阳产业，是互联网技术服务于各行各业的一个缩影，未来我们更应当利用好互联网来为自身谋发展，乘着互联网的春风，放眼全球，走出中国特色的数字媒体艺术发展道路。媒

参考文献

[1] 李四达 . 数字媒体艺术概论 [M]. 北京：清华大学出版社，2006.
[2] 数字媒体产业现状与发展 [EB/OL]. 南洋数字娱乐软件教学网，2008-01-10 .
[3] 刘惠芬 . 数字媒体：技术、应用、设计（第 2 版）[M]. 北京：清华大学出版社，2008
[4] 段文静 . 从“正变盛衰”浅析中国数字媒体艺术的发展现状 [J]. 艺术科技，2016（8）：123.
[5] 张国峰 . 互联网环境下数字媒体艺术专业人才培养模式分析 [J]. 戏剧之家，2019（3）.
[6] 戴东方 . 数字媒体艺术学科属性的定位 [D]. 南京艺术学院硕士论文，2009-04-16.
[7][美] 尼葛洛庞蒂，胡泳译 . 数字化生存 [M]. 海口：海南出版社，1997（2）：78.
[8] 丁嫣然 . 从美国艺术与科学院看数字媒体艺术发展方向 [J]. 今传媒，2014（1）.
[9] 艾瑞咨询 [OL].2017-2022 年中国数字媒体寒夜市场预测报告，2017（2）.
[10] 杨益 . 中国数字媒体艺术现状反思 [J]. 青年文学家，2015（4）.

（作者单位：南京艺术学院传媒学院）